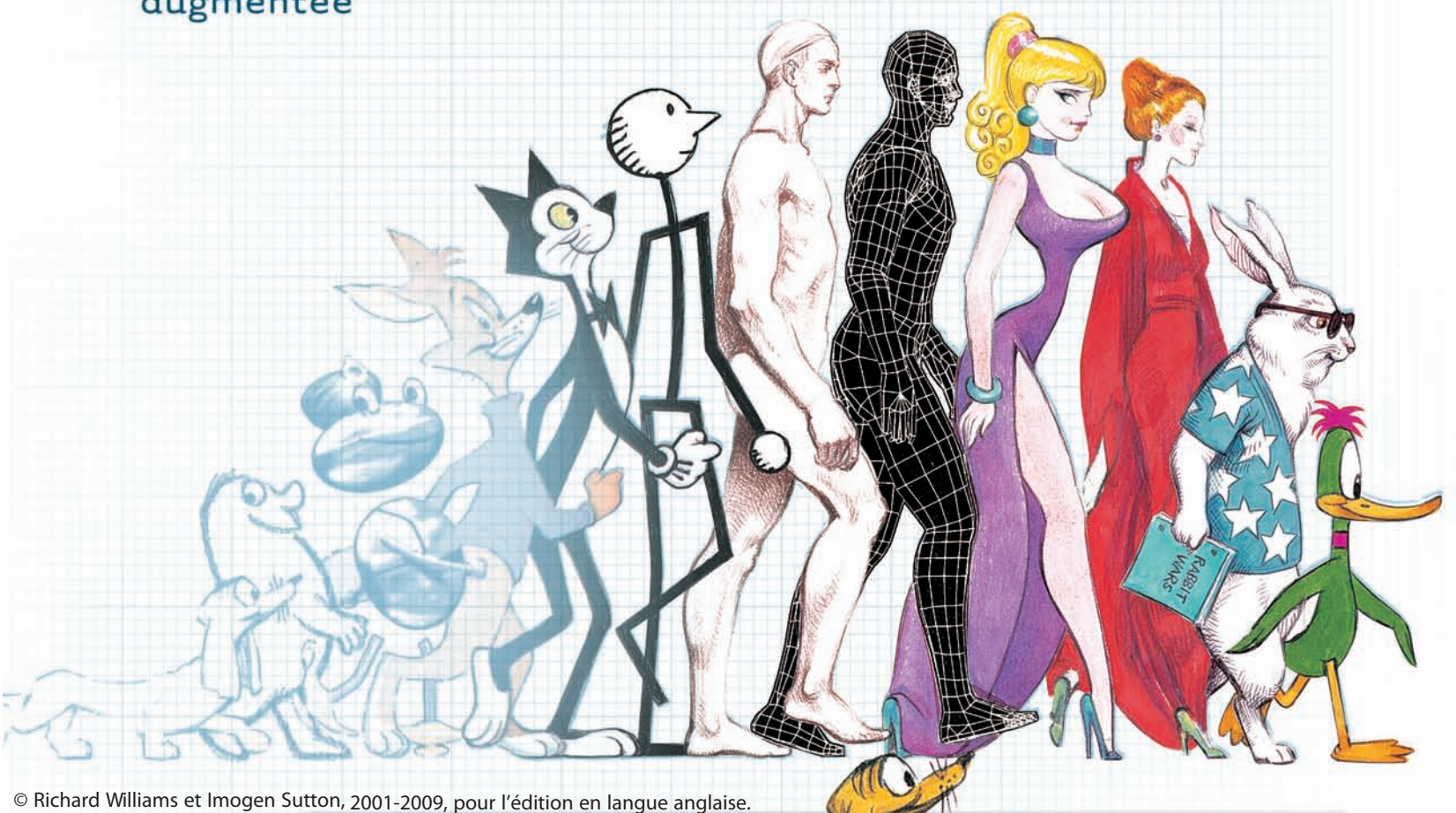
Richard WILLIAMS

Directeur d'animation de Qui veut la peau de Roger Rabbit?

Techniques d'animation

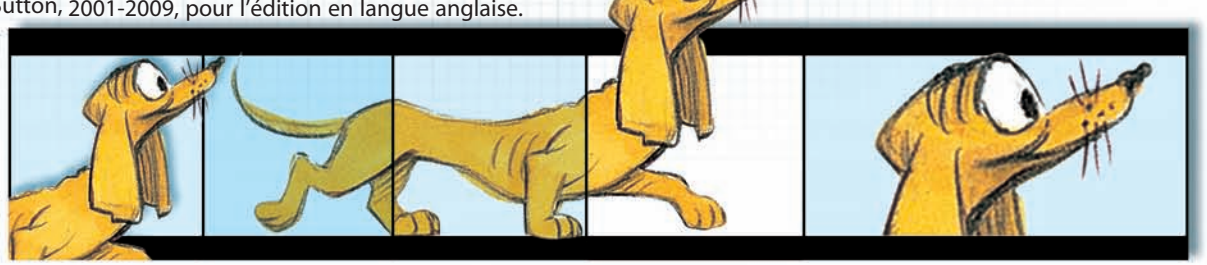
Pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo

Nouvelle édition augmentée



© Richard Williams et Imogen Sutton, 2001-2009, pour l'édition en langue anglaise.
© Groupe Eyrolles, 2003-2011
ISBN 978-2-212-12818-5

EYROLLES



SOMMAIRE

Pourquoi j'ai écrit ce livre **1**
Le dessin au fil du temps **11**
L'importance du dessin **23**
Tout est dans le timing et les intervalles **35**
Leçon numéro 1 ..... **41**
Retour vers les années 40 ..... **46**
Historique de l'échelle d'intervalles et des intervalles 47
Extrêmes et décompositions 48
Les clés 57
3 manières d'animer 61
Tester, Tester, Tester... 68
La feuille d'expo 70
La révélation 75
Le meilleur système de numérotation 76
La grande bataille de l'animation à une image contre celle à deux 78
La bataille des réglettes en haut et en bas 80

© 2011 Groupe Eyrolles

Quelques infos sur l'espacement **84**
Erreurs classiques d'intervalles 88
Surveillez vos arcs de cercles 90
Créer davantage de mouvement dans le volume 92
Les intervalles étirés 96
La principale erreur du débutant 99
L'approche « Ruff » 99
Quelle quantité de travail doit-on laisser à l'assistant ? 101
Pour gagner du temps, prenez le chemin le plus long ! 101

La marche **102**
Comment obtenir le « poids » ? 106
Régler le tempo 109
L'intervalle principal ou Breakdown 111
Deux manières de planifier une marche 115
Le double rebond 118
Lâchons-nous un peu 120
Autres trucs sur la marche 128
Il n'y a rien de tel que d'essayer 135
Le talon 136
L'action des pieds 136
L'espacement d'une marche normale 142
Transfert du poids 146
La ceinture 147
Mouvements de bras 148
Contre-mouvement 156
Recette 163
Pas furtif 167
Furtif à reculons 172
Le furtif sur la pointe des pieds 173

Courses, sauts et bonds **176**
Formule en 4 dessins pour la course 189
Course en 3 dessins 192
Course en 2 dessins 195
Recette 200
Sauts, sautillement et bonds 201
Sautillement 209
Sauts 212
Le poids dans un saut 213

Souplesse **217**
Les Breakdowns 218

© 2011 Groupe Eyrolles

Simple chevauchement 223
Chevauchement d'actions 226
Contre-balancement simple 230
Casser les articulations pour donner de la souplesse 231
Souplesse dans le visage 246
Chevauchement des actions du visage 249
Lecture instantanée – Silhouettes de profil pour la lisibilité 251

Le poids **256**
Pression et poids 262
La quantité d'effort à fournir 264
Danse 269
Règles pour les actions synchronisées 272

Anticipation **273**
Anticipations-surprises 282
Anticipations invisibles 283

Takes et accents **285**
Un accent appuyé rebondit en arrière 295
Et un accent léger continue 295

Timing, vibrations, vague et fouet **297**
Le timing du stagger (vibrations, oscillation) 297
La formule de la vibration latérale 299
Le mouvement de fouet 301
Le mouvement de vague 301

Dialogue **304**
Le phrasing 305
Synchronisation de l'image et du son 310
Accents 311
Attitude 314
Le secret 314

Le jeu **315**
Changement d'expression 320
Recherche du contraste 321
Un truc de jeu 323
Langage du corps 324
Symétrie ou « effet miroir » 324
Volez les trucs des autres 325
Les yeux 325

© 2011 Groupe Eyrolles

Animation d'animaux **327**
La vue réelle comme référence 328
Schéma de base d'une marche animale 330

Réalisation **333**
Le briefing 334
L'animatic 334
Caractérisation 334
Répartition des rôles 335
Choix des animateurs 335
Les modifications 335
Enregistrement des voix 335
Liaisons 335
Recherches 335
Montage 335
Ayez la foi 335

Petite révision **338**
La procédure 338
Les ingrédients 339
Supplément 340
« Leçon 1 » : la flexibilité 342
Retarder des mouvements pour faire évoluer l'action 343
Placez-le à l'endroit où on peut le remarquer 344
Un petit saut dans le style hollywoodien 346
Contrastes et « variations » 348
« Le phrasé » d'un dialogue 348
Utiliser des prises de vues réelles comme références 349
La souplesse chez les animaux 352
Mouvement de course du chien 353
Comment marche vraiment un cheval ? 356
Le trot 358
Le galop 359
Les oiseaux 360
Un travail particulièrement difficile en termes de « réalisme » et de poids 361
Les fixes 368
La grande question du réalisme 369
Le modèle vivant pour l'animation 377

Remerciements **382**

Roger Rabbit © Touchstone Pictures and Amblin Entertainment, Inc.
Avec l'autorisation de Touchstone Pictures and Amblin Entertainment.

© 2011 Groupe Eyrolles